EDITORIALE

LA CACCIA ALLE STREGHE

Premetto che questo è un Editoriale unificato, un po' come accade per i telegiornali quando si tratta di comunicare notizie sensazionali: ma quello che state per leggere riguarda The Games Machine, The Games Machine Action, Consolemania, Zzap! e PC Action; quindi ho pensato di "unificare" la prima pagina della vostra rivista preferita: se ne acquistate abitualmente più di una... beh, leggerete un Editoriale per tutti!

Non ne posso più! E' mai possibile che addirittura i telegiornali possano dedicare spazio a una notizia così cretina? Vi state forse chiedendo di quale notizia sto parlando? Ma di quella del 5 aprile che annunciava la comparsa di una "strana crisi" su due ragazzini che avevano dedicato troppe ore giocando ai videogiochi. E così siamo punto e a capo.
I videogiochi non sono certo la causa di crisi epilettiche o malattie mentali: lo stress a cui è sottoposto il nostro cervello mentre giochiamo a un videogioco è sicuramente inferiore a quello a cui ci si sottopone guidando per le strade di una città, né più, né meno: eppure nessuno parla di malattie legate allo stress da traffico, che in verità colpisce molta più gente rispetto a quello presumibilmente causato dai videogiochi.
Anche lo studio ha causato malattie e addirittura morti, ma non per questo si è detto che la scuola faccia male... anzi! E appunto non è certo stata la scuola, con i suoi ritmi e i suoi metodi la causa di malesseri o di gesti estremi: il cervello è una macchina complessa, e spesso sono sufficienti degli stimoli particolari per far scaturire reazioni insospettate, ma sempre sopite nei meandri del nostro inconscio.
Smettiamola una volta per tutte di dire che i videogiochi fanno male: diciamo piuttosto che fa male stare troppo tempo davanti a un monitor, sia che si tratti di televisione, sia che si tratti di computer da ufficio, come può far male concentrarsi per troppo tempo su una medesima cosa. Se non riuscite a finire il livello dell'arcade che avete appena acquistato, lasciate perdere: ci riproverete il giorno dopo, altrimenti, come quando siete innamorati, vi diventerà difficile dimenticare l'oggetto dei vostri pensieri, e di conseguenza non mangiate, non dormite, non vivete.
E allora dove sta il rimedio? Sta nel nostro buon senso, e in quello di alcuni giornalisti che forse dimenticano che Tangentopoli si fa sempre più vasta, che l'Italia sta andando a rotoli e che i problemi seri stanno da tutt'altra parte, e ho l'impressione che siano proprio loro a voler giocare con le notizie, forse incattiviti dal fatto che i loro figli per primi trascorrono il tempo libero davanti a un joystick, e dimenticando troppo spesso che il videogioco è anche un'occasione di confronto e di aggregazione con gli altri che ha il pregio di non uccidere nessuno e di farci rilassare un po'.
Le streghe da cacciare stanno da un'altra parte, e la prossima volta chiamateci in causa solo quando siete bloccati da qualche parte in qualche videogioco: la nostra Redazione è sempre disponibile. In orari di ufficio, però, perché il resto del tempo lo trascorriamo in ospedale per curarci!

Stefano Gallarini

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Salve a tutti!!! Lo sapete che questo è il mese del mio compleanno? E chi se ne frega, direte voi; e fate bene: niente pietà con noi redattori! Sono impazzito? Beh, questo dovrebbe ormai esservi noto e stranoto: ogni volta che vi scrivo, ve lo dico... Ma bando alle ciance e ai cianci, veniamo alla lettura di questa classifica di mezza primavera. Allora... Guarda un po' che bel cambiamento in pole position: Crazy Cars III si guadagna la prima posizione (anche se per una manciata veramente esigua di voti, ndGK) e relega Elvira II al secondo posto. Per il resto vengono silurati Space Crusade e The (vi faccio le mie scuse se nella scorsa classifica ho scritto "Teh" ma sbagliare è umano... ndGK) (allora tu non dovresti mai sbagliare, animale! NdP) New Zealand Story e arrivano tra noi Pipemania (i budget vi fanno sempre ricordare l'esistenza dei bei giochi) e 3D World Tennis. Come al solito vi lascio con il mio "caldo" suggerimento: stilate classifiche, stilate...

1 CRAZY CARS III
2 ELVIRA II
3 CREATURES II
4 TURRICAN II
5 RAMPART
6 CREATURES
7 MICROPROSE SOCCER
8 SUPER MONACO G.P.
9 HUDSON HAWK
10 COOL WORLD
11 PRO TENNIS TOUR
12 MITH
13 BUBBLE BOBBLE
14 PIPEMANIA
15 ROBOCOD
16 3D WORLD TENNIS
17 THE COOL CROCK TWINS
18 FLIMBO'S QUEST
19 LAST NINJA III
20 VAFFANCULO (MARCO MASINI)

ANDREA SCALABELLI E' VENUTO A TROVARCI!!!

Ebbene sì cari amici: ora i lettori ci vengono anche a trovare. Ci fa veramente piacere (purchè non veniate in massa, e telefoniate preventivamente, come ha fatto il nostro simpatico Andrea), più che altro perchè il caro Andrea abita lassù sul confine del profondo Nord-Italia, ed ha preso molteplioci contatti con altri utenti di Commodore 64 all'estero. All'estero? Ebbene sì, all'estero. Questo, al di là delle battute che potreste addurre (del

tipo "e che'cce frega"), per dimostrare che il computer non è solo uno sterile compagno di giochi o una macchina stupida che esegue compiti elementari, ma può trasformarsi in un ottimo mezzo per conoscere gente a volte lontanissima. E voi cosa aspettate? (no, non intendevo di venire qua in massa, ma di prendere anche voi contatti all'estero). In fondo giocare da soli col computer può alla lunga annoiare, no?

Paolone

Editore: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Paolo Besser
Redattori: Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Emanuele "Shin" Scichilone, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reynaud, Maria "Mary" Vilardo, Silvia Patanè, Stefano "BDM" Petrullo
Segretaria di Redazione: Roberta "Roby" Zampieri
Caricature: Eloisa Scichilone, Rudy Mascheretti
Lavacessi: Geims "000" Tonn
Progetto Grafico e Videoimpaginazione: Studio Gandolfi
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: Litomilano
Arretrati: fino al nr.73 il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano.

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

nche se Zzap! è diventato un inserto, il suo sistema di valutazione è rimasto immutato, e per tutti coloro che hanno poca memoria, glielo ricordiamo. Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane fetecchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

MEDAGLIE E PATACCHE

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca la "Medaglia d'oro". Al contrario, se un gioco provoca allucinazioni, brividi, crisi di rigetto e il suo voto si assesta intorno al 15%... C'è il nuovo, fantastico bollino qualità di Zzap!: la Patacca di Latta.

PRESENTAZIONE
Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA
Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO
Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'
Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'
Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE
E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

SOMMARIO

CHE SFIGA, IL PRIMO MAGGIO E' UN SABATO

Il disegno di copertina è opera di Eloisa, che ringraziamo col cuore in mano e una pacca sulla spalla sinistra.

GAME PACK 3

Una compilation dedicata a tutti quelli che ancora considerano il VIC 20 il massimo dell'espressione ludica...

ZZAP! PATACCA DI LATTA

LEAGUE CHALLENGE

In questo gioco potrete impersonare il ruolo di manager calcistico, e scegliere la vostra squadra fra le 64 presenti nel campionato inglese (una delle opzioni rende anche possibile cambiare il nome a vostro piacimento). Per ogni stagione devono essere disputati 15 incontri, ma prima di essi dovrete innanzitutto far allenare i vostri giocatori; più l'allenamento sarà intensivo, più probabilità di vittoria avrete, ma dovrete conseguentemente investire più soldi. Infatti inizierete con un cospicuo budget che dovrete amministrare saggiamente e le spese da affrontare sono tante; senza soldi non potrete più comprare i campioni che vi verranno offerti sul mercato calcistico alla fine di ogni singolo incontro ma sarete costretti a vendere i vostri giocatori per dei prezzi a volte irrisori o a dichiarare bancarotta e ricominciare tutto da capo. Potrete anche cambiare i componenti della squadra, in base alle loro capacità e forma fisica. Al termine dei 15 incontri le prime tre squadre vengono promosse al turno successivo, mentre gli ultimi tre "fanalini di coda" vengono esclusi dal prossimo campionato. Naturalmente passare alla stagione successiva vuol dire vedersi incrementare il punteggio d'abilità e forma fisica dei propri giocatori. Lo scopo del gioco é portare la propria squadra ai vertici della stagione finale e fregiarsi del titolo di "Manager dell'anno", avvalendosi solo delle proprie capacità organizzative.

GLOBALE 13%

BATTLEFIELD

Battlefield è un gioco un po' particolare: può essere giocato solo in coppia, in quanto non esiste la possibilità di poter sfidare da soli il computer. In poche parole tutto il gioco consiste nel cercare di eliminare lo sprite del vostro avversario cercando di non venire distrutti a vostra volta; l'intera partita si svolge in una singola schermata,

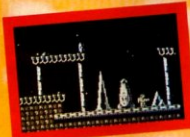
terminata la quale ne avrete a disposizione solo altre tre per rifarvi con il rivale. Requisiti necessari per cominciare una partita? Astuzia, riflessi pronti, buona mira e tanta, tanta pazienza e spirito masochista per resistere più di un minuto a questo gioco...

GLOBALE 11%

SURVIVORS

In "Survivors" dovete recuperare un centinaio di sopravvissuti relegati in una base ibernata danneggiata durante una guerra nucleare. Avete a disposizione tre droidi con caratteristiche differenti: il primo è specializzato nello scavare tunnel attraverso il terreno, il secondo nel recuperare i tapini intrappolati e l'ultimo nello spostare i singoli blocchi di pietra che ostruiscono il cammino. Il compito affidatovi non è dei più facili, perchè innanzitutto la base è così danneggiata che il più piccolo sbaglio può portare all'intero crollo delle strutture, e in più i tre droidi possono perdere energia...ehm, "vitale" se colpiti da qualche masso. Perdete energia anche se venite a contatto con alcuni droidi lasciati di guardia alla base e ora divenuti ostili in seguito alle radiazioni (ho capito ora perchè il Paolone è così spietato con le sue ciabattate, che siano le radiazioni del Mac redazionale a renderlo così sadico?!? NdMary). Dovete pianificare fin nel minimo dettaglio ogni singola mossa, per non rimanere intrappolati voi stessi; il fallimento della vostra missione significa morte sicura per i sopravvissuti.

GLOBALE 14%

SUPERKID IN SPACE

Un gioco dalla trama totalmente innovativa, questo: la terra è stata invasa dagli alieni e voi dovete liberarla... L'unica speranza di salvezza per i suoi abitanti è rappresentata dagli alieni e voi dovete liberarla... L'unica speranza di salvezza per i suoi abitanti è rappresentata da Superkid, un ragazzino dai super-poteri acquisiti grazie agli intrugli preparategli dallo zio professore. Tutto quello che dovrete fare è recarvi sui pianeti alieni alla ricerca di quattro detonatori nucleari da utilizzare per distruggere le navi aliene. Sui vari pianeti potrete recuperare anche munizioni, bombe, pillole energetiche che vi aiuteranno non poco nella vostra missione. Insomma, il solito gioco di esplorazione spaziale versione patacca di latta.

GLOBALE 12%

Sembra che il mio destino di redattrice sia quello di attribuire onorificienze: dopo la medaglia d'oro del numero scorso, questo mese mi sono divertita non poco ad appioppare la tanto agognata patacca di latta a quest'ultima compilation dell'Atlantis. Se devo essere sincera non mi è dispiaciuto fare un paio di partite a "Survivors", ma, a parte il fatto che il sonoro di questo gioco è quasi totalmente inesistente e le istruzioni non spiegano affatto come utilizzare i vostri omini, bisogna ponderare alla perfezione ogni singola mossa. Infatti basta un minimo errore per vedersi preclusa la possibilità di vittoria e per dover ricominciare tutto da capo. League Challenge è un clone mal riuscito di un gioco uscito tempo fa, Kenny Dalglish Soccer Manager; il sonoro non esiste proprio, neanche un misero "bip" e la grafica è da albori del 64. La partita di calcio vera e propria si risolve con 15 secondi di gioco "passivo" pilotato dal computer, senza che a voi sia minimamente concesso di sfiorare il joystick.... Battlefield è il gioco che ho apprezzato meno di questa compilation, è veramente troppo banale e soporifero, grazie anche a un sonoro monotono e ripetitivo. Forse regalandolo al vostro fratellino minore potreste farlo felice per un paio d'ore, ma non di più... La caratteristica principale di Superkid In Space è una totale mancanza del grado di difficoltà: il primo livello è di una facilità estrema, ma il secondo e i successivi sono davvero duri da completare. Insomma, evitate questa compilation a tutti i costi, e rivolgetevi verso altri titoli usciti ultimamente e che ancora riescono a valorizzare il buon vecchio 64.

MARIA

GLOBALONE FINALE 13%

FIRST SAMURAI

Mi chiamo Shingo Tamai, ho novantasette anni, vengo dal Giappone e vorrei raccontarvi una delle mie più straordinarie avventure, vissuta nell'arco della mia gioventù. In questo periodo ero un uomo solo, senza alcun amico, i miei genitori erano morti e nussuna ragazza mi prendeva mai in considerazione. Mi chiedevo sempre cosa avessi fatto di male per meritarmi questo, ma nessuno

riusciva a rispondermi, neanche io ne ero in grado. Un giorno decisi di darmi da fare per dare un senso alla mia vita e così mi accinsi ad intraprendere un lungo viaggio; decisi di andare in giro per il mondo, conoscere gente nuova, vite nuove, nuove usanze. Partii in una buia mattina d'inverno, il cielo era grigio, nulla vedevo e nessuno girava per le strade. Mi incamminai verso il porto per prendere la prima nave che mi avrebbe portato sul territorio americano. Per mia sfortuna o fortuna, non so ancora cosa pensare, la nave ebbe un incidente di percorso e affondò. Molti passeggeri morirono, altri vennero tratti in salvo io invece caddi nell'abisso marino e, dopo un tempo ancora oggi da me non conosciuto, mi trovai in una terra mai vista prima d'ora. Pensavo che

avrei trascorso lì gli ultimi momenti della mia vita. Faceva molto caldo, non c'era cibo, non c'era vita, pensavo addirittura di essere morto. Ad un tratto vidi una luce e sentii una voce dirmi: "Fatti coraggio e vedrai che riuscirai a tornare nel tuo mondo". Nessun rumore mi circondava e quella voce per me era stata un grande sollievo. Mi guardai attorno e vidi una sciabola, la presi e cercai di uscire dal quell'inferno; in me si infondeva sempre più coraggio ed ero convinto che sarei riuscito ad uscire da quell'orribile posto. Infatti dopo alcune ore mi trovai in un luogo completamente diverso, c'era molta piu luce, iniziava a vedersi un po' di vita (era sicuramente la redazione, subito dopo che si era chiuso Zzap! NdP), qualche erbetta iniziava a spuntare (mo' mi faccio un bel cannone! NdD) e sul mio viso un sorriso iniziava a sorgere (tutta colpa degli stupefacenti!). Ecco che arrivai in un ennesimo luogo molto curioso, un piccolo ometto (MA) si fece

avanti e mi puntò la sua arma addosso (un biberon, NdD), mi difesi e molti altri ometti (BDM e Raffaele) si fecero avanti, trascorsi così giorni e giorni, ero circondato solo dai rumori della mia spada e il mio stato d'animo era di nuovo calato. Di nuovo sentii quella voce che mi diceva le stesse parole. Proseguii con molta cautela, ma anche con molta decisione; speravo in un miracolo anche se sapevo che nessuno mi avrebbe mai aiutato; se volevo salvarmi dovevo farlo con le mie forze. Presi in mano la situazione e avanzai in gran velocità. Dopo alcuni giorni arrivai all'ereoporto di Milano. Ero felicissimo e solo in quel momento riuscii a capire che se si vuole arrivare ad una conclusione bisogna farlo esclusivamente con le proprie forze. Vorrei consigliare atutti di vivere un'avventura così, pensando a quello che ho vissuto io in quei momenti difficili. Auguri.

Era da tempo che aspettavamo questa conversione, ed ora che ci è arrivata (direttamente dall'Inghilterra, pensate) non possiamo fare altro che rimanerne colpiti. La realizzazione, infatti, è davvero ottima, con un sacco di effetti visivi e sonori. Guardate solamente l'animazione dello sprite principale: è veramente ben fatta, soprattutto quando tira sciabolate a destra e manca. Mi è dispiaciuta l'assenza delle musiche in-game, ma evidentemente i programmatori hanno pensato di rinunciare ad esse per sfruttare meglio la memoria rimanenente. Ed hanno fatto bene, perché i livelli sono belli grandi, ed è un vero piacere esplorarli. Buono anche il livello di difficoltà, certamente più calibrato (a mio avviso) di Wrath of the Demon...

SILVIA

First Samurai è un gioco decisamente accattivante, estremamente giocabile, ed alquanto divertente. La grafica è molto carina e colorata, gli sprite che popolano i fondali sono veramente ben fatti, anche se forse troppo minuti. La presentazione è introdotta da una musichetta molto bella, che, purtroppo, ogni tanto si interrompe senza motivo... Peccato che durante il gioco non sia presente alcuna colonna sonora, solo cattivissimi effetti. Nel complesso vale la pena di dargli un occhiata.

PRESENTAZIONE 80%
Davvero bella la schermata introduttiva, peccato che non vi siano opzioni degne di nota.

GRAFICA 88%
In alcuni punti potefa essere fatta meglio, ma nel complesso è davvero ottima.

SONORO 60%
Sufficiente, non si può davvero dire altro.

APPETIBILITA' 90%
La versione Amiga era davvero bella, ed è un genere di gioco che conta davvero un sacco di fans

LONGEVITA' 80%
Ci giocherete e rigiocherete fino a portarlo a termine. Poi, si vedrà...

GLOBALE 84%
Buona la realizzazione, cercate di procurarvelo perché merita.

WRATH OF THE DEMON

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

La Ready Soft, dopo un'attesa di qualche annetto, si è finalmente decisa a lanciare sul mercato il tanto atteso WOTD, solo su disco (e dove è andata a finire la versione su cartuccia?)

Allora, non saprei proprio da dove cominciare, vista l'elevata quantità di avvenimenti che vi devo raccontare... Dunque, il fulcro della vicenda è un esperimento attuato da un certo Anthrax (nome davvero originale, non c'è che dire... NdD), stregone di una rigogliosa corte medioevale, attuato per riportare in vita un oscuro e malvagio demone, che per la cronaca è il cattivone di turno. Questo demone doveva servire al magaccio per attuare il piano di conquista del trono reale, ma ahimè, una volta informato del tutto, il demone pensò bene di sbarazzarsi di Antrhax e svolazzare lui stesso sul trono, portando morte e distruzione in tutta la regione... Passano secoli, ogni traccia della vecchia civiltà viene cancellata dal vento, cosicché nessuno si ricorda più di quanto è accaduto. Il demone è tornato al suo sonno infernale ed una nuova civiltà pone le sue basi proprio nella regione che, secoli fa, era stato il tetro teatro delle vicende sopra narrate. Ovviamente, se il demone avesse continuato a riposare, questo gioco non avrebbe avuto ragione di esistere, quindi prendiamo come dato di fatto che si sia già risvegliato e che stia già pianificando di ripetersi. Una fata, risvegliandosi da un incubo, presagio delle sventure future, avvisa il re, che a sua volta manda un messaggero per informare il più valoroso cavaliere... Fin qui tutto bene, dal momento che voi non c'entrate niente, almeno finora...

Sì dà però il caso che il messaggero viene fatto uccidere dal cattivaccio e che voi, testimone dell'omicidio per caso, finite per leggere la pergamena contenente il fantomatico messaggio... Non appena vi balza agli occhi che, una volta sconfitto il demone, vi verrà offerta in sposa la principessa, sì, proprio lei, quel bel pezzo di fi**, vi gettate a capofitto nell'impresa noncuranti degli innumerevoli pericoli...

Il vostro primo compito sarà proprio quello di raggiungere l'oscuro maniero in cui si nasconde il signore delle tenebre, cosa che già di persè presenta non poche difficoltà: innanzitutto voi siete delle ciofeche a cavalcare, quindi salire sulla sella del fido ronzino comporta già molte difficoltà. In più, una volta in sella al destriero, sarà necessario raccogliere pozioni, evitare mostriciattoli vari e saltare (o abbassarsi) per evitare differenti ostacoli.
Io, modestamente, ho già trovato molto difficile passare questa sezione del gioco, ma confido in un esito migliore per quel che vi riguarda...
Una volta superata questa prima fase, dicevo, vi troverete faccia a faccia con un sacco di strane creature, dal fiabesco all'orripilante, tutte decise a troncare la vostra giovane carriera di salvaprincipesse a domicilio (tm).
Ma non voglio rovinarvi la sorpresa, quindi adocchiate attentamente le superbe fotografie e correte immediatamente ad acquistarlo...

Volete vedere qualcosa di veramente GRANDE per il vostro Commodore 64? E allora correte subito a comprare questo Wrath Of The Demon, perché ne vale davvero la pena. L'ambientazione è affascinante, è un po' come il medioevo di Defender of the Crown con una punta di Fantasy in più. Vedere quei mostri così ben disegnati è davvero un'esperienza che consiglio a ogni sessantaquattrista, ed ogni aspetto del gioco sembra essere fatto apposta per mostrare cosa il C64 è ancora in grado di fare. Peccato però che il tutto sia più difficile della versione Amiga, ma se la cosa non vi spaventa, vi divertirete!

Questo gioco farà piacere ad un certo Giorgio Guerra di quartiere, il quale ha sostenuto che l'ultimo mitico gioco per C64 degno di tale nome era Creatures II. Infatti WOTD è eccezionale, soprattutto per quanto rigurda l'aspetto puramente estetico. I fondali sono infatti strepitosi, così come gli sprite, enormi se paragonati a tutti quelli degli altri giochi per C64, ben animati e colorati (non vi sembreranno neanche i soliti vecchi sedici colori). Il sonoro è quasi di pari livello, così come gli FX. Purtroppo la giocabilità lascia un po' a desiderare, risultando alcuni quadri un po' monotoni e troppo difficili, ma vi assicuro che vale lo stesso la pena di provare questa fantastica avventura...

Uhmm, decisamente un buon titolo, non c'è che dire: la grafica è veramente strepitosa, con tanti livelli di parallasse, tanti bei colori ed un sacco di fondali disegnati con maestria. Per non parlare poi dei giganteschi sprites, che nonostante le loro dimnesioni, non perdono un bel niente in dettaglio (certi mostroni sono delle vere opere d'arte). Anche il sonoro è grande, quindi non si vede il motivo per cui avrei dovuto mettere una faccia perplessa lì a destra. Bhè, è presto detto. Il gioco è troppo difficile. Insomma, in ogni sua parte è parecchio frustrante, ma una volta che lo avrete portato a termine, non potrete fare altro che esaltarvi. Bello da vedere e da sentire, un po' meno da giocare. Augh!

PRESENTAZIONE 85%
Molto meglio il gioco di per sé!

GRAFICA 99%
Di questi tempi è davvero una manna dal cielo...

SONORO 90%
Il SID, a quanto pare, è ancora capace di farsi rispettare... (Rima Baciata! NdD)

APPETIBILITA' 90%
Pensate di essere in un'isola deserta per dei mesi, senza mai aver visto una donna...

LONGEVITA' 90%
Spero che non siate "troppo veloci" (ma caro, hai già fatto?)

GLOBALE 92%
Goduria and libido! (Povero Dave, ormai l'abbiamo definitivamente perso. NdP)

Avete voglia di sapere quante volte rischiamo la vita per andare in redazione?

Cosa c'entra tutto ciò con Smash? Beh, dopo ben tre recensioni di giochi di tennis di fila, mi sembrava "ingiusto" nei vostri confronti farvi sorbire ancora un sacco di "storie" su questo nobile sport. Così, interpretando in modi diversi il nome di questo videogame, ho pensato di raccontarvi il tragitto che alcuni di noi (ad esempio Paolone, Cri ed io, ndGK) compiono per recarsi sul posto di lavoro. Il percorso della morte (così lo chiamiamo noi, ndGK) incomincia all'uscita della stazione della metropolitana, alla fermata del tram. Qui si deve sempre fare attenzione ai tram in arrivo, dato che il binario è praticamente attaccato al marciapiede e se uno è un po' distratto..... SMASH! E viene stiracchiato dal mezzo pubblico. Ma questo non è ancora niente. Dato che bisogna scendere subito alla prima fermata, bisogna fare a gomitate con la massa abnorme di gente che impietosamente occupa ogni tram di questa zona (morire! Tanto non vi dico qual è! ndGK) per guadagnare in tempo l'uscita. Una volta scesi, ci aspetta uno dei punti più difficili di questo percorso "bellico": l'attraversamento doppio di uno degli incroci più affollati e trafficati di Milano!!! Questa operazione richiede doti da centometrista che farebbero invidia anche a Carl Lewis, ma non richiede una grande astuzia (sapete come funziona un semaforo? ndGK). Ma visto che noi siamo veramente in gamba (cioè corriamo molto veloci, ndGK) e riusciamo spesso (?!?) a superare questo "ostacolo" senza finire SMASHati sotto a qualche macchina, a questo punto dobbiamo cimentarci con i famosissimi autobus milanesi sui quali trovare un posto è un pochettino difficile, se non si è abili "pogatori" o "poghisti", che dir si voglia. Ma una volta sbrigata questa "pratica" e una volta scesi alla seconda fermata, ci aspetta il tratto più duro di tutti, degni del primo Rambo: dobbiamo infatti percorrere un vicolo disseminato di "feci animali e non (?!?)" (sulle quali fare un bello SMASH è roba da niente) e di trabocchetti infingardi, tra cui le pericolose uscite di mezzi da un cantiere edile e lo stop "ammazza-redattori", dal quale sbucano in continuazione auto e furgoni che non badano certo alla presenza dei pedoni della redazione... Dulcis in fundo, dobbiamo percorrere circa cento metri di strada a senso unico "contromano", perchè i marciapiedi sono puntualmente occupati da parcheggiatori infami. Vi sembra un percorso da poco? Ah sì? Beh, allora provate voi a percorrerlo almeno due volte a settimana (se non di più, quando la rivista è in chiusura... ndCRI) senza incappare almeno in uno SMASH (Aaaargh!!!)!!!

Eccomi di nuovo qui, pronta a darvi il mio parere su questo videogame. Devo dire che sono rimasta positivamente colpita da Smash e vi spiego subito perchè. Innanzitutto mi è piaciuta molto la visione laterale del campo che, anche se non è molto originale, fa sempre un bell'effetto. La grafica è molto ben curata, soprattutto alcuni fondali; lo sprite del tennista è discreto, mentre lo scrolling è decisamente molto buono. Per quanto riguarda il sonoro, se in casa avete un impianto stereo con lettore di CD è molto buono; se avete solo un giradischi o un mangiacassette è sufficiente; mentre se dovete ascoltare per forza il vostro televisore è meglio che vi concentriate solo sul gioco: il solito "picche-pacche". La giocabilità non è il massimo ma, dopo aver preso familiarità con i comandi e con il piccolo display che offre una visione rimpicciolita del campo, riuscirete a giocare dignitosamente. Giudizio complessivo: carino e discretamente riuscito, ma sappiate che in commercio ci sono simulatori di tennis "nu pogo migghiouri".

JACK

Et voilà, le jeu est fait. Scusate il francese, ma ieri sera mi sono rivisto due film dell'ispettore Clouseau (si scrive così? E che ne so... ndGK) e così ne sono rimasto un po' contagiato (e chi se ne frega? ndCRI)(Giusto Cri, chi se ne frega? ndP)(Giusto ragazzi, chi se ne frega? ndGK). Ma veniamo al sodo, al dunque, al punto, al nocciolo della questione, al bandolo della matassa, all'uovo di Colombo, a Marcellino pane e vino, al Festival di Sanremo, al "mistero che c'è"..... Mi sono lasciato prendere la mano (e speriamo che me la restituiscano presto, altrimenti come faccio a scrivere questo commento? E poi Paolo si arrabbia perchè gli consegno il mio materiale in ritardo. Vorrei vedere lui al mio posto, a scrivere con solo una mano, ndGK) (e una ciabatta in bocca... NdP), vi faccio di nuovo le mie scuse e quelle del Paolone, anche se non so perchè: affari suoi... Dicevo?... Ah sì, il commento. Beh sono pienamente d'accordo con Cri, anche se dopo qualche tempo che giocavo a Smash mi sono un po' rotto. Sarà la primavera...

PRESENTAZIONE 77%
Discreta la schermata iniziale e la confezione.

GRAFICA 86%
Ben riuscita: sprite carini, scrolling molto buono, alcuni fondali molto belli.

SONORO 60%
I soliti rumori funzionali di fondo.

APPETIBILITA' 76%
Si presenta bene e da un tocco di classe al menù (dove l'ho già sentita questa, Cri? ndGK) dei vostri giochi.

LONGEVITA' 74%
Man mano che si prende la mano (ah!ah!ah! ndCRI) aumenta anche la voglia di giocare, anche se non supera mai un certo livello...

GLOBALE 79%
Come ho scritto nel commento, è nel complesso ben fatto, ma non è certamente il migliore gioco di tennis in circolazione... Fate voi!

Gazza's SUPER SOCCER

ZZAP! PATACCA DI LATTA

Buuuuu uurp!!!! Pardon, excuse me, ma al mio stomàco non si comanda...

Scusate per l'incipit non troppo "fine", ma era il più adatto a questo "mirabolante" videogioco, dalla trama molto particolare. Cosa potrà mai avere di così strano un gioco di calcio? Semplice: non è un gioco di calcio nel vero senso della parola e 'mo vi spiego perchè. Dovete sapere che il bravissimo Gazza, quando ancora era un bambino, tirava calci al pallone con i suoi amici dell'oratorio ed era già un campioncino. Fin qui è tutto normale, ma con l'aumentare della sua bravura i ragazzini che giocavano con lui si trovavano sempre più in difficoltà sia nell'affrontarlo sia nello stare nella sua stessa squadra (i suoi tocchi e i suoi schemi erano troppo difficili per dei "comuni" bambini). Così i più furbi dei sui amici pensarono di penalizzarlo in qualche maniera per renderlo meno bravo. Per prima cosa tentarono col farlo giocare su un piede solo, ma anche così il nostro Gazza era imbattibile (dovete sapere che era anche il campione rionale di "saltelli su un piede solo"); gli imposero quindi di giocare bendato, ma, dato che il "bambino prodigio" era anche imbattibile a "mosca cieca", ben presto si resero conto che ci voleva qualcosa di più drastico. L'ultima "pensata" fu quella di farlo giocare con i piedi legati, ma ben presto si resero conto che neanche il Pelè degli anni migliori poteva sostenere un simile handicap. Ormai rassegnati a "non" giocare a pallone, gli amici di Gazza erano veramente abbacchiati, quando un bel giorno il campioncino li salutò con il suo stomaco e disse loro che a scuola aveva imparato a "digerire" apposta. Subito il suo amico più sveglio urlò: "Facciamolo giocare ruttando! Vedrete che sballo!!!!!". I ragazzini si guardarono sbalorditi, chiedendosi cosa volesse dire "giocare ruttando". Così il bambino sveglio spiegò le modalità di questa penalizzazione: ogni volta che Gazza toccava palla, doveva accompagnare il calcio al pallone con un rutto e, se voleva tirare in porta, doveva farne addirittura tre. Tutti furono d'accordo e subito sperimentarono questa nuova "tecnica di gioco" per Gazza. Fu immediatamente organizzata una partitella e, tra lo stupore di tutti, si accorsero che il trucco funzionava: Gazza toccava pochi palloni, ma ogni volta sfoggiava tutta la sua classe (nel fare i rutti, ndGK), tanto che ogni suo tocco era prezioso, ma, nel frattempo che si "ricaricava", i suoi compagni ed i suoi avversari potevano giocare tranquillamente. Quando in seguito intraprese la carriera calcistica, dovette abbandonare questo "obbligo" imposto dai suoi amici, ma, dato che, come dice un detto popolare, è difficile raddrizzare una pianta cresciuta storta, ancora oggi il nostro Gazza gioca pochi palloni, anche se sfoggia tutta la sua classe (nel fare... beh, è inutile che mi ripeta,ndGK). Come? Volete anche sapere cosa dovrete fare in questo videogioco? Lo volete sapere? Beh, ascoltate: lo spazio della recensione è finito, quindi leggetevi i commenti e che sia finita lì. E nun me rumpete (vedi Dylan Dog).

Paolo

Avete mai visto un cambio di visuale che, invece di aiutare il giocatore, lo confonde ancora di più? Avete mai visto dei giocatori che non partecipano minimamente all'azione di gioco? Avete mai visto una grafica più brutta? Se la risposta è negativa a tutte le domande, comprate 'sto Gazza, che vi ricrederete.

Jack

Alè oh oh, alè oh oh! Ecco la mia prima patacca di latta!!! Non vedevo proprio l'ora di questo evento!!! Questo gioco è proprio brutto! Devo ammettere che questa è stata la prima volta che ho avuto l'occasione di vedere questo videogioco dal vivo e ci sono rimasto proprio male. D'accordo che ero stato avvisato dal Paolone che GSS era una vera ciofeca, ma non pensavo così tanto; speravo che almeno qualche lato buono, anche se nascosto, ce l'avesse... E invece niente. Che pena!!! Grafica pessima, sonoro bleah, e giocabilità azzerata dalla impostazione grafica: se giocate nella vostra area, avete davanti a voi la vostra porta e alle spalle il centro campo; stessa situazione se giocate nell'area avversaria; ma se giocate a centro campo, avete una visione laterale del campo senza le aree. Più casinoso di così si muore!!! Devo ammettere che non ho mai giocato ad un simulatore di calcio più brutto di questo. Pietà per un povero redattore!!!

CRI

Non capita quasi mai di vedere la mia caricatura schifata, perchè di solito riesco a cogliere qualche barlume di aspetto positivo in ogni gioco che Paolone "affida" alle cure mie e di Jack, ma in certi casi non posso proprio farne a meno!!! Sono rimasta esterrefatta: GSS è veramente §@#$£&*°ç§^!!! Mancava solo che emanasse un qualche tipo di odore ed era perfetto! A me non piace essere troppo dura nei miei interventi, perchè penso sempre che dietro a ogni gioco ci sono uno o più programmatori che hanno lavorato, ma questa volta hanno lavorato proprio male... E scusate se è poco...

PRESENTAZIONE 45%
La cosa più bella: ci sono alcune opzioni; dopodichè.....

GRAFICA 19%
Oscena, da insufficienza grave, molto grave: riduce ai minimi termini la giocabilità!!!

SONORO 10%
Sarebbe meglio che non ci fosse...

APPETIBILITA' 20%
Scusi, mi dà Microprose Soccer?

LONGEVITA' 5%
Tirato fuori il disco, vi verrà subito voglia di ritirarlo nel vostro gab... Lasciamo perdere.

GLOBALE 19%
Un gioco in piena zona patacca.....

Come voi sapete sono uscite ben tre versioni della serie Out Run. Quest'ultima è sicuramente la più varia e divertente: infatti potrete godere di straordinari momenti (mi immagino... NdD) stando a bordo di innumerevoli mezzi di trasporto: moto, macchine sportive, motoscafi etc. Potrete scegliere voi il modo di guida, scegliere la velocità, le marce, se rallentare o essere amanti del pericolo (il Paolone sa bene cosa sia il pericolo, soprattutto presso l'incrocio di Cassolnovo... NdS) (oh, noiosa! Solo perché a momenti non provocavo un mega-incidente! NdP); vi ricordo una cosa, se supererete il limite di velocità sarete in un bel guaio: la polizia vi starà alle costole e vi sbatterà in guardina.

Le strade che dovrete affrontare saranno molto spesso intralciate da strani oggetti e da molti avversari che in continuazione cercheranno di mandarvi fuori strada, ma i vostri pensieri saranno accompagnati da una entusiasmante musichetta, la quale vi darà il coraggio di affrontare sempre più nuove avventure. In un primo tempo sarete a bordo di una splendida moto, sicuramente ottima per le vostre pretese; con sedile imbottito di un'ottima materia che rilasserà il vostro organismo nei momenti più difficili. In seguito dovrete direzionare il volante di un velocissimo motoscafo, e qui si che ci sarà da ridere, infatti dovrete riuscire a terminare il percorso nel minor tempo possibile, stando attenti, ovviamente, agli innumerevoli pericoli, come schivare impetuose onde e qualche altro ostacolo che troverete sul cammino. Ma le vostre avventure non sono ancora finite, appena arrivati al molo dovrete balzare al volante di una super veloce autovettura, una Porshe (una Porshe? E che diavolo è una Porshe? Ah, forse intendevi dire una "Porsche"!.. NdP) mi sembra, e proseguire l'inseguimento... Ah, che sbadata, mi sono dimenticata di spiegarvi il motivo per cui correte: voi siete un coraggioso agente della CIA, a cui è stato ordinato di inseguire una banda di falsari in possesso di un cliché sottratto (indovinate un po' in che modo) alla Zecca di Stato. Molte altre sfide vi attenderanno, ciascuna su un mezzo differente, ma mi dispiacerebbe rovinarvi la sorpresa, quindi scopritele da voi! L'unica cosa che vi voglio dire (forse per incitarvi a giocare) è il teatro di queste altre vicende, ovvero la California e il Canada, proprio sotto il sole cocente adocchiati da bellissime ragazze in bichini (di certo non si tratta delle nostre redattrici, allora NdP) e sotto il cielo bianco del Canada, che vi darà un senso di freschezza, di tranquillità, e questo sarà a vostro vantaggio, un po' di relaxe non fa

mai male. Se riuscirete a beccare i sopracitati falsari scoprirete il piacere di vedere la vostra faccia su tutti i giornali, in più troverete molte lettere nella buca della vostra posta (i piccoli fans), e tantissime ragazze vorranno conoscervi, con in più tutti i privilegi riservati agli eroi nazionali!

Se questo è il vostro sogno spero che possiate realizzarlo. Vi faccio i miei più sinceri auguri, la vostra amica Silvia.

DAVE

Mi pare di avere già recensito qualche tempo fa il gioco in questione, beh, se devo essere sincero la mia opinione non è per niente cambiata. Out Run, pur non possedendo grafica strabiliante, vanta dalla sua una buona giocabilità, un buon livello di difficoltà ed un sonoro adeguato. Se già non lo possedete direi che vale proprio la pena di acquistarlo, a meno che non detestiate proprio questo genere di giochi...

Se devo essere sincera non ho mai giocato eccessivamente ai giochi di guida, questo perché ho sempre preferito a questi giochi da maschiacci videogames più simpatici e divertenti, come Bubble Bobble o Rainbow Island. Devo però confessarvi di essermi molto divertita a giocare a questo ennesimo rifacimento di Out Run, forse proprio perché non conosco molti giochi di questo genere... La grafica, seppure un po' approssimativa, risulta abbastanza chiara e lo scrolling si muove abbastanza velocemente e senza rallentamenti. La musica ben si presta all'azione di Out Run Europa. Per quanto riguarda la giocabilità non ho nulla da dire, tutte le sezioni del gioco sono accessibili e terminarlo non è né semplice né troppo difficile. Direi di comprarlo!

PRESENTAZIONE 89%
Abbastanza accattivante, con una buona colonna sonora. Istruzioni un po' sintetiche nella confezione.

GRAFICA 85%
Veloce al punto giusto ma poco dettagliata...

SONORO 90%
Buono...

APPETIBILITA' 80%
Se avete già giovato a Out Run potreste anche non desiderare di ultimare questo ORE...

LONGEVITA' 85%
... Ma il gioco nel complesso si lascerà giocare...

GLOBALE 87%
Da aggiungere alla vostra collezione...

L'ORGANO DEL FRONTE POPOLARE DELL'ALIENAZIONE

BOVABYTE

e non sai mai cosa leggi!

Non solo Epilessia
MEDICINARIO VIDEOLUDICO

Eh, sì, cari lettori. Non solo i videogiochi portano all'epilessia, ma anche all'alienazione di gruppo! Come ben saprete, nelle intenzioni di alcuni genitori c'è un novello movimento per "l'abolizione del videogioco", un moderno remake in versione cretina delle "mamme contro le discoteche" che furoreggiò l'estate scorsa. Ebbene, come nel caso dell'epilessia, noi andiamo controcorrente e siamo perfettamente d'accordo con loro: tutti i mali sono colpa dei videogiochi e se un bambino cresce rincoglionito, non è colpa dei genitori che non l'hanno educato ad una vita di società, bensì del videogioco a cui l'avevano "affidato" tutto il giorno, come se fosse un baby-sitter. Così noi di BovaByte abbiamo deciso di dare una mano al movimento, segnalando tutte le malattie che il videogioco può trasmettere ai disgraziati che ci giocano.

MALATTIA DEL SONNO

(debeo hoc ludum terminare)
Una sindrome parecchio diffusa soprattutto agli albori dell'home computing, quando una selva di programmatori in erba se ne stava tutta la notte attaccata al monitor per correggere e/o modificare questo o quel programma. Ma da quando il videogioco si è imposto come dominatore del mercato, la malattia presenta nuovi e più preoccupanti risvolti. E' scientificamente calcolato che una percentuale S di videogiocatori sta su tutta la notte pur di terminare un gioco. Il che provoca una profonda alterazione del metabolismo e della percezione neuronale del sonno. In parole povere, il malato sarà stracco per tutta la giornata... Per vincere la Malattia del sonno basta un paio di sculaccioni ben assestati, ed insegnare al curando giocatore che la notte è fatta per dormire.

IL BALLO DI SAN VITO

(homo ballans sine cervello)
Tipica malattia che si manifesta in tutta la sua devastante evidenza allorchè il videogiocatore riesce a terminare un videogioco. I primi sintomi saltano fuori quando il giocatore supera un livello particolarmente ostico, ed inizia ad esultare in maniera inconsulta, emettendo versi subumani del tipo "uah uah uah! Ti ho superato, maledetto livello! Ho ammazzato quel bastardo del mostro finale!!! Oleeeeee!". Ma il peggio deve ancora arrivare, come si diceva poco innanzi. Quando il malato finisce il gioco, infatti, inizia uno spettacolo davvero poco edificante: inizia a saltare, esultare, tirare porconi a destra e manca, e telefonare a tutti i conoscenti per dire che ha "finito il gioco". A questa fase di presunta felicità, segue la depressione, dovuta più che altro al fatto che un gioco, una volta terminato, non diverte più. E allora inizia a piangere, a disperarsi, a ruzzolare per terra gemendo, per implorare i genitori a comprargli un gioco nuovo. Incurabile.

COLERA

(herpex simplex)
Si trasmette nel modo più infingardo possibile. Infatti è sufficiente che un giocatore malato di colera tocchi il joystick di un coin op, per trasmetterlo a colui che, ancora sano, toccherà lo stesso joystick immediatamente dopo. Fino adesso non sono stati registrati casi del genere, ma tengano presente i genitori di cui sopra, che il linea teorica è possibile!

CAPITAN CAPITAAN CAPITAAAN CAPITAAAN CAPITAAAAN BUSTINA!

Non sapete dove si nasconde, non lo conscete ancora, è cattivo e crudele tanto da far impallidire Lobo, (l'essere da cui il nostro eroe ha preso spunto).

Ebbene sì, un nuovo personaggio si aggira per la redazione: Capitan Bustina, il difensore dei pony express, colui che fa in modo che la posta arrivi e che i postini non subiscano soprusi, odia comunque le commesse delle poste da quando l'hanno imbustato e spedito in Lituania.
Ora, dopo questo tremendo viaggiare è giunto a noi ed è pronto a presentarsi ai lettori di ZZAP! (e TGM).
Ma chi è e che cosa fa? Se tutto fila liscio entro breve tempo troverete la sua caricatura e una rubrica tutta sua, il suo acerrimo nemico si chiama "black rapper" ed è un tizio che, sotto mentite spoglie, cerca di contrapporsi al nostro eroe non attaccando i francobolli sulle buste; per voi tutto ciò potrà sembrare confuso, abbiate pazienza, il prossimo numero EGLI si presenterà a tutti voi...

MONONUCLEOSI ANALE RIFRATTA®

(©1993 BDM)
Questa patologia è tipicamente riscontrabile nei bambini che non hanno fatto altro che videogiocare per tutta la vita, è quasi del tutto incurabile ed è parecchio diffusa. I suoi effetti sono facilmente evidenziabili analizzando correttamente e regolarmente il volto del videogiocatore. E' stato infatti calcolato che un'elevatissima percentuale S degli utenti di compiuter (scritto rigorosamente con la I in mezzo) e console quando è concentrata davanti al monitor, presenta una faccia da ebete che è tutta un programma. Il perdurare della posizione, porta ad un vizio di forma dei lineamenti, i quali assumono nel volto la tipica espressione da beota che, purtroppo, è appannaggio del giocatore. Tale sindrome è definita quale Mononucleosi Semplice Rifratta, e degenera in quella del titolo allorchè l'espressione da beota muta in una condizione ancora più grave, comunemente definita come "faccia dal c..o" (..=ul).

NB: la percentuale S di cui si è tanto parlato coincide con la percentuale sigma di Stupidi sulla cui trattazione rimando al saggio del Cipolla "Allegro ma non troppo", che consiglio vivamente a certi genitori di leggere attentamente. Aloha...

Grande Iniziativa di BovaByte
UN FONDINO PER I BOVAS

Vista l'estrema difficoltà a reperire ogni mese un fondino demente diverso per queste due pagine dementi, noi dementi di BovaByte abbiamo deciso di chiedere il vostro demente aiuto! Potete spedire delle immagini particolarmente dementi e colorate, nonchè veri e propri trafiletti dementi. Nel caso dovessimo giudicare decisamente demente ciò che ci avrete con demenza spedito, lo troverete pubblicato. Il materiale demente spedito, siccome non siamo dementi, non verrà restituito. Ciao Ciao! Ah, è vero: tutto il materiale va spedito a "Zzap! FONDINI DEMENTI - Casella Postale 853 - 20101 Milano".

TOP SECRET

IN RITARDO? MAI SIA...

Dopo il disperato cappello del mese scorso (capita a tutti di essere un po' giu di morale) (potenza delle mie ciabattate... NdP), sono di nuovo in forma (coff, coff, si fa per dire) pronto per scrivere e farvi sapere qualche succulenta notizia su come affrontare, superare e completare prodotti di pubblico interesse (e non venitemi a dire che non c'è mai un trucco sul vostro gioco preferito, poichè io posso pubblicare solo quello che gentilmente mi spedite); purtroppo per questo numero avevo a disposizione soltanto CINQUE (dico cinque!) lettere, e così dalla scienza sono dovuto passare alla fantascienza per riuscire nel mio laborioso intento e (incredibile, vero Paolone?) ho consegnato (anzi consegnerò domani) il materiale addirittura in tempo (applausi signori, applausi). Lui non avrà di che lamentarsi (tranquillo, Luke, sai che io trovo SEMPRE un motivo per lamentarmi... NdP), ma io si: spero infatti vivamente di vedermi porgere un quantitativo più massiccio di lettere il mese prossimo poichè, se ciò non dovesse avvenire, prometto che farò uno special denominato "Trucco di Latta" in cui pubblicherò soltanto i trucchi più inutili per i giochi più brutti mai usciti sin da quando Unga pigliava a clavate in testa la sua pelosa consorte Bunga: meditate gente, meditate... He, he, he (risata satanico-infernale).

LUKE

PIGLIATE UNA BUSTA, FICCATECI DENTRO UN TRUCCO LECCATE E SPEDITE IL TUTTO CON TANTO DI FRANCOBOLLO A:
ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

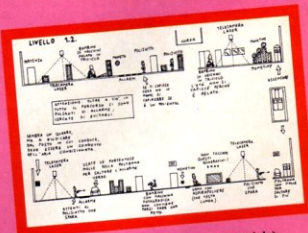
HUDSON HAWK
(Soluzione)

Dopo i consigli, i trucchi e le amenità varie dell'ultimo numero, questa volta abbiamo a disposizione l'intera e definitiva soluzione del gioco (oooh, era l'ora); i ringraziamenti vanno al ...issimo (?!? Non chiedete a me, ne so quanto voi) Angelo Leone di Soverato che ci ha spedito tutto in una lettera formato fisarmonica insieme a qualche altro trucco che prima o poi verrà probabilmente pubblicato su queste pagine; inoltre forse (e dico forse, non so se ci sarà abbastanza spazio a disposizione) avevo intenzione di pubblicare alcuni disegnini veramente simpatici che illustrano le gesta del nostro ladro preferito in azione durante il primo livello del gioco. Se mai doveste vederli da qualche parte, sappiate che ci sono stati forniti da Gianni Ceccarelli in collaborazione con un folto numero di amici (Mario, Ciaccio, Filo, Orga, tanto per citarli tutti) che prontamente ringrazio per la collaborazione; bene, non perdiamo altro tempo e passiamo al sodio (oops, troppa chimica in testa).

PRIMO LIVELLO

Salite sui tavolini fino ad arrivare alla corda e accatastate le due casse che si trovano alla fine di questa con l'aiuto del montacarichi: arriverete così alla finestra aperta in cui dovrete entrare. A questo punto siete dentro all'adificio e qui dovrete fare molta attenzione a non farvi beccare dai laser, poichè perderete una vita in un colpo solo; inoltre cercate di non toccare le varie fotocellule: se mai ciò dovesse avvenire, aspettate che il fondo non lampeggi più, in modo che i laser ridiventino lenti come prima. Entrate nell'ascensore, appena uscite mettete fuori combattimento l'agente con la pistola e utilizzate la poltrona per saltare dall'altra parte dell'armadio. Arrivate fino alla grata ed entrateci; dopo essere scivolati fino a terra, raccoglilete i soldi e, per prima cosa, salite la prima scala evitando i "flamers", schiacciate il pulsante nell'incavo a destra e ritornate giù fino alla base delle scale. A questo punto proseguite verso destra, fate scattare il secondo interruttore alla fine di un'altra rampa di scale e tornate indietro: così facendo la ventola verrà disattivata dandovi la possibilità di avanzare incolumi. Salite la scala stando attenti ai soliti lancia fiamme e arriverete in un punto dove vedrete una serie di scariche elettriche: aggrappatevi alla sbarra di ferro sopra di esse e proseguite. Dopo non molto troverete una leva che dovrete alzare per fermare momentaneamente il passaggio di corrente: in questo breve intervallo di tempo potrete raggiungere l'altra sponda evitando di essere elettrocoagulati (?!?). Arrivati al tunnel verso il basso, sull'ultimo gradino di sinistra fate scattare l'ennesimo interruttore e correte il più velocemente possibile verso destra per passare indenni la ventola omicida. Caduti nel tunnel vedrete, quasi al centro dello schermo, un'altra leva: alzatela e correte giù superando i sensori elettrici momentaneamente disattivati. Continuate a camminare, superate i flamers fermandovi tra uno e l'altro e vi ritroverete dentro i corridoi. Qui evitate le fotocellule e i laser; arrivati all'ascensore entrate e superate questo piano e quello superiore entrando prima nella porta e poi nel portoncino (e non nell'ascensore): vi ritroverete così nella sala degli Sforza. Blastate gli uomini che vi vengono incontro con fare sospetto e, stando attenti ai soliti laser, arrivate alla cassaforte aprendola schiacciando il tasto del joystick (... E uno!).

SECONDO LIVELLO

La prima fase del secondo livello è molto semplice poichè basta salire il più possibile verso l'alto; quando arrivate a un "buco quadrato" con una scala pendente, entrateci e vi ritroverete nelle fognature del Vaticano (piene zeppe di meccanismi anti-fuga: hanno paura che i topi scappino via?). Queste tubature sono semplici da superare, ma ricordate che le punte e le bombe sono letali e che la fine delle fognature è rappresentato con un "buco nero". Dopo che avete superato le tubature, vi ritroverete sul tetto della "Cappella Sistina & Co.": ad ostacolarvi troverete fotocellule nel primo piano e fotocellule più respingenti nel secondo. Dopo essere scesi all'estrema sinistra del secondo livello, vi ritroverete in quelle che sembrano le librerie del Vaticano e qui dovrete stare attenti ai sensori posti tra i vari mobili che vi scaricheranno addosso senza pietà 220V di elettricità; se superate anche queste avversità arriverete ad

una scala che vi porterà ad uno schermo in classico stile Platform. Evitate di cadere, di toccare i "pallini bianchi" e i numerosi nemici in modo da arrivare interi davanti a una specie di gabbia dove gratterete "The Codex" finendo così questa missione (... E due, olè!).

TERZO LIVELLO

Nella prima parte di questo livello dovrete andare tutto a destra, salire la scala, e tornerete a sinistra sulle piattaforme per poi arrivare a una scala che vi porterà al prossimo piano. Sfruttando le piattaforme andate a sinistra, salite e eliminate a pugni le due persone che lanciano gli oggetti. Salite dall'ennesima scala per arrivare sui tetti, mettete subito fuori combattimento i due uomini con i palloncini e proseguite verso sinistra sempre utilizzando le piattaforme. Malmenate tutti i gatti che vi si pareranno davanti (ocio però al WWF che se vi becca vi dà una di quelle multe!), salite sulla scala e vi ritroverete sulle torri del castello. Proseguite verso sinistra evitando le palle da tennis; arrivati davanti ai monoliti (Stonehenge?!?) saltateci sopra e troverete una piattaforma che vi porterà ancora più in alto (in paradiso?). Impallinate i tipi con i palloncini e "piattaformatevi" fino alla finestra; entrate e mettete a nanna i criminosi avversari (criminosi? Senti chi parla!). Portate la cassa (utilizzando le piattafome) fino alla porta un po' più su, e vi ritroverete nello schermo finale: qui abbassate la leva nell'angolo a destra, rifate il giro e abbassate quella un po' più su, andate verso la scala e di lì lanciatevi senza indugio e raccogliete il diamante (fate tutto ciò il più velocemente possibile, altrimenti... Sarà peggio per voi (brrr....)); in questo modo la gabbia si bloccherà come per incanto. A questo punto non dovrete far altro che abbassare la leva nell'angolo a destra e...t Voilà il gioco è terminato e voi potrete finalmente vivere felici e contenti (si dice sempre così, no?).

Angelo Leone - Gianni Ceccarelli, "Cecca" per gli amici

LAST BATTLE

(Commodore 64 - Cassetta)

Orrore: la lettera è stata sbranata! No, non scherzo, la lettera ci è giunta in redazione con un angolo amputato in modo animalesco (sempre detto che la posta italiana funziona da cani!); per fortuna il contenuto della lettera è stato danneggiato solo superficialmente (l'unico problema è che il "morso" ha addentato in pieno il titolo del gioco per cui questo trucco dovrebbe funzionare! Si legge solo Last Ba...! Err, spero di averla azzeccata). Comunque ecco a voi cosa c'era scritto sopra: "Ecco qui un bel trucchetto per vedere subito la sequenza finale senza dover svolgere tutto il gioco: superate il primo capitolo e premete Play sul registratore; aspettate che il vostro fido C64 vi dica che ha trovato il file del Chapter 2. Ora aspettate alcuni secondi, dopo di che stoppate tranquillamente il nastro. Ripremete Play e ignorate il messaggio di Load Error che compare, e premete il tasto di fuoco. Come per incanto apparirà la scritta "Load Chapter 3". Ora riattaccate il registratore e aspettate che il computer vi informi di nuovo sulla regolarità del caricamento (ci vorrà un po' di tempo prima che il file venga trovato). Bene, ripetete la stessa operazione finchè non compare l'ambito "Load Final Stage"; caricatelo regolarmente, battete il brutto ceffo che vi si para davanti tutte e due le volte (è uno scarpone, perciò nessun problema), e godetevi la fine del gioco."

Mike The Best

POKE DAL RESTO DEL MONDO

Ammetto, mi sono giunte lettere da tutta l'Italia, ma questa è la prima volta che pubblico materiale "estero" che proviene direttamente da dei nostri fans serbi! Infatti i trucchi che riportiamo di seguito ci sono stati recapitati da un giovane ragazzino di nome Andrea di origine serba che, insieme con la gentilissima madre, sono venuti a farci visita nella nostra redazione portando dolci e regali vari per i vari redattori di Zzap! e la massiccia dose di listati per Spectrum e Amstrad che potete leggere di seguito; purtroppo a causa di ovvi problemi di traduzione (benchè conosca l'aramaico come le mie tasche, non ho ancora visto abbastanza film con sottotitoli in serbo croato per poter capire tutto senza errori), non saprei bene dire a che cosa servono, ma sono sicuro che se ne sarete interessati non perderete tempo a scoprirlo di prima persona: orbene, iniziamo con l'...

AMSTRAD

-1942-
10 OPENOUT "DUMMY": MEMORY &258-1
20 LOAD 21942.BIN
30 POKE 9500, N (NUMERO VITE DA 1 A 255)
40 CALL &89B3

-GREEN BERET-
10 MEMORY &100-1: LOAD "BERET.BIN
20 POKE 12900, N
30 CALL &9BD0

-LIGHT FORCE-
10 OPENOUT "DUMMY": MEMORY & FFO-1: CLOSEOUT
20 LOAD "LIGHT.BIN
30 POKE 26965, N
40 CALL & FFO

-SAMANTHA FOX-
10 MODE 1: PRINT "SAMANTHA LOADING": OPENOUT "d: MEMORY 511: CLOSEOUT
20 LOAD "SAMANTHA"
30 POKE 8766,0: POKE 8767,0
40 CALL 512

e finiamo con lo SPECTRUM

-CAULDRON-
10 CLEAR 24599: FOR f=23296 TO 23309: READ a: POKE f, a: NEXT f
20 LET L=USR 23296: POKE 40060,0: LET L=USR 24600
30 DATA 221, 33, 24, 96, 17, 232, 159, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201

-JET SET WILLY 2-
10 CLEAR 64999
20 LET OBJ=150
30 LET ROOM=32
40 FOR n=65000 TO 65047: READ a: POKE n, a: NEXT n
50 PAPER 0: INKO: BORDERO: CLS
60 RANDOMISE USR 65000
70 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 56, 185, 62, 255, 55, 205

-URIDIUM-
10 CLEAR 27389: LOAD "" SCREEN$: POKE 23570,16: LOAD 22 CODE: POKE 35405,255
20 RANDOMIZE USR 64848

-1942-
10 FOR n=65300 TO 65326: READ a: POKE n, a: NEXT n: RANDOMIZE USR 65300
20 DATA 49, 0, 0, 221, 33, 0, 64, 17, 20, 191, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 62, 50, 50, 12, 205, 49, 92, 93, 195, 47, 204
OPPURE
10 CLEAR 24575: FOR n=30000 TO 30012: READ a: POKE n, a: NEXT n: RANDOMIZE USR 30000
20 POKE 40843,182: RANDOMIZA USR 39936
30 DATA 221, 33, 236, 103, 17, 0, 200, 62, 254, 55, 195, 86, 5

-SCOOBY DOO-
10 FOR n=65000 TO 65021: READ a: POKE n, a: NEXT n: RANDOMIZE USR 65000
20 DATA 49, 0, 0, 175, 55, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 186, 205, 86, 5, 175, 50, 174, 115, 195, 168, 97

-GYROSCOPE-
10 FOR n=23296 TO 23331
20 READ a: POKE n, a: NEXT n
30 RANDOMIZE USR 23296
40 DATA 49, 240, 93, 221, 33, 0, 94, 17, 0, 162, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 221, 33, 232, 253, 17, 24, 2, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 162, 210, 195, 194, 206

-COMMANDO-
10 FOR n=23296 TO 23322
20 READ a: POKE n, a: NEXT n
30 RANDOMIZE USR 23296
40 DATA 49, 128, 91, 221, 33, 188, 91, 17, 128, 162, 62, 85, 205, 86, 5, 49, 0, 96, 62, 162, 50, 5, 108, 195, 26, 254

-TAU CETI-
10 FOR n=20480 TO 20506
20 READ a: POKE n, a: NEXT n
30 PRINT USR 20480
40 DATA 49, 31, 64, 221, 33, 0, 91, 17, 0, 165, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 210, 0, 0, 62, 201, 50, 129, 194, 195, 0, 91

-MANIC MINER-
POKE 35136,0

-ATIC ATAC-
POKE 36518,192
POKE 36519,3

-PYJAMARAMA-
POKE 48670,0

-RAID OVER MOSCOW-
POKE 40299,182 PRIMA PARTE
POKE 43364,182 SECONDA PARTE
POKE 46507,182 TERZA PARTE
POKE 49130,182 QUARTA PARTE

-JET SET WILLY-
POKE 35889,0

-XEVIOUS-
POKE 53592, N
POKE 36489,0

-JET PACK-
POKE 25020,0

-ROAD RACER-
POKE 27150,0

-RIVER RESCUE-
POKE 33420,0
POKE 33452,0

-ZAXXON-
POKE 48825,255

-IMPOSSIBLE MISSION-
POKE 45299,62
POKE 45300,53

-A VIEW TO A KILL-
POKE 28032,255
POKE 28087,8
POKE 29243,8
POKE 30543,8

-LUNAR JETMAN-
POKE 36965,0
POKE 37999,201

Andrea Scalabelli

E' Incredibile, quando abbiamo pubblicato l'annuncio dello Zzap! Scout, non ci saremmo mai immaginati che i primi demo sarebbero arrivati così presto. E tu? Cosa stai aspettando? Mandaci il tuo demo, poi al resto ci pensiamo noi...

MASSIMO MARCHESE SHOW II

Chi ci manda questo demo, risponde all'intuibile nome di Massimo Marchese, costui è anche un affezionato lettore di Zzap!

Il gioco è stato realizzato con il 3D Construction Kit qualche annetto orsono - e lasciatemelo dire - si vede!
La Trama di questo programma è qualcosa di stravolgente, una volta letta, la voglia di testare il gioco diventa enorme. Il desiderio di vedere se tutto ciò che narra corrisponde a realtà è qualcosa di pazzesco. Ora per incuriosirvi, e per fare in modo che telefoniate a miliardi a casa di Stefano (per farvi inviare il gioco), farò la pazzia di riportarla qui di seguito. Siete pronti? Ok! La trama è questa: Trova la piramide maledetta, entra, ed infine distruggi il faraone. Originale eh!? (certamente più che "hanno rapito la tua ragazza, va e salvala!" NdP)
MMSII è il classico gioco di esplorazione alla Castle Master, dove, l'ambiente è interamente formato da poligoni. Per azionare qualche meccanismo, come aprire le porte e altro, sarà sufficiente spararci sopra. Per il resto non mi sembra che ci sia nient'altro da aggiungere, le fotografie dovrebbero parlar chiaro.

Sono nel dubbio più totale, non riesco a capire se questo gioco è bello o brutto. Quello che è sicuro e che ha accalappiato l'attenzione della redazione per una discreta quantità di tempo; ogni redattore dava il proprio consiglio per finire il gioco. Purtroppo, quando si sono resi conto che il gioco racchiude in sé una massiccia dose di monotonia, i meschini scribani hanno preferito dedicarsi ad altro.
La velocità con cui MMSII gira è qualcosa di per niente veloce, l'aggiornamento delle stanze è parecchio lento, per sparare un colpo bisogna tenere premuto il tasto fuoco per circa tre secondi, spero di essermi fatto capire. Gli effetti sonori sono osceni, spaziano dal canonico Bip all'effetto sonoro più evoluto come Proot-Proot, roba che viene troppo la voglia di sradicare le casse dal monitor.
La giocabilità, per fortuna, e sufficiente. Anche se il gioco in se stesso e qualcosa di dannatissimamente difficile (caro Massimo, oltre alla trama parea veramente così brutto aggiungere qualche consiglio?... NdNuke). Ricapitolando, definirei MMSII una discreta realizzazione, suscettibile comunque a qualche miglioria in uno o più punti.

GLOBALE 65%

BUBBLE WAR

Chi ci manda questo gioco, è un certo Roberto Comuniello, un lettore già abbastanza famoso per le sue apparizioni qua e là nella posta. La storia di questo simpatico programmino, vuole che i due draghetti di Bubble Bobble - per colpa di una distorsione spazio temporale - si ritrovino nell'America dell'ovest: il selvaggio west.
In questo mondo crudele - dove solo il più forte vince - i due sventurati draghetti hanno una triste missione da portare a termine. Devono ripulire L'America da un'insolita invasione di mostroni, che poi sono quelli che li hanno inseguiti nel buco spazio/tempo, e che ora stanno terrorizzando tutto il west. Fate piazza pulita di queste orrende creature!!!
Bubble War è stato realizzato con il SEUCK (Shoot'em-up Construction Kit), programma per la creazione di giochi arcade molto in voga alcuni anni orsono.
Voi impersonerete il sopracitato draghetto, e, percorrendo un tot di livelli a scrolling verticale, il vostro compito sarà quello di nuclearizzare sapientemente un esagerato quantitativo di cattivoni.

Alla fine di ogni livello, ci sarà l'immancabile mostrone di fine livello, le cui fattezze ricordano vagamente la medesima controparte ampiamente ammirata in Bubble Bobble; in poche parole i mostroni sono gli stessi di Bubble Bobble.
Vagando per i vari livelli di Bubble War, noterete che anche tutti i nemici sono gli stessi di BB.
Se infine siete abbastanza ferrati in campo videoludico, non vi sfuggirà il fatto che la grafica di fondo e stata interamente rippata (rubata, copiata, ecc...) da OutLanders (Gioco Western incluso nella confezione del SEUCK).

Dunque, se devo dare un giudizio affrettato, direi che questo gioco lo ha fatto un pirata. La grafica e completamente rippata da altri programmi (tranne qualche sprites), per quanto riguarda lo schema di gioco, non sono completamente convinto che sia tutta farina del suo sacco. Infine per quanto riguarda il sonoro non mi esprimo, visto che ne io, ne nessun'altro è riuscito ad identificarlo con qualcosa di gia esistente. In poche parole il baldo Roberto, per fare questo gioco si e limitato a scopiazzare qua e la per poi rimettere tutto assieme, ma con che risultato? andiamo a vedere!
A livello grafico il gioco è ben fatto, i mostroni di Bubble Bobble sono sempre i gli stessi ovunque li metti. E se erano disegnati bene in origine non vedo perché non lo devono essere anche qui (semplicemnte, Nuke, perchè non sono stati rippati direttamente da Bubble Bobble, ma ridisegnati... NdP).
Il sonoro è accettabile, gli effetti sonori sono bene o male azzeccati. La giocabilità è la cosa migliore di Bubble War. Per fortuna il livello di difficoltà e ben calcolato, e questo rende il gioco appetibile e coinvolgente sin dalla prima partita. E poi diciamocelo. Per quanto riguarda lo longevità ho qualche riserva; personalmente ho passato tre livelli ed erano tutti uguali.
Concludendo definirei Bubble War un bel gioco ma anche una bella scopiazzatura, per questo invito Roberto... ad inviarci qualcosa di più originale, magari disegnato da lui...

GLOBALE 87%

ZZAPOSTA!

Ed eccomi a voi, cari lettori, e con me la rubrica postale che ha fatto la storia del mondo videogiocoso italiano! Ma bando alle ciance, puppiamoci tutti insieme appassionatamente la posta più bella dell'universo! Una posta maturata da tanti anni, densi di sentimenti intrinsechi e tante illusioni, emozioni e chi ne ha più ne metta. Buona consumazione (forse era meglio dire buona lettura)...

Dave

IL PROGRESSO VA AVANTI...

Salve a tutti!!! Comincio questa lettera facendovi i miei complimenti per come siete riusciti a ridurre il formato di Zzap! senza variarne il contenuto (io pensavo che in 16 pagine non sareste riusciti ad inserire neanche la posta...). Comunque sono molto felice del cambiamento, perché prima che ciò avvenisse, ero costretto a spendere L. 9.000, mentre adesso ne spendo solo 5.000 (a buon intenditore...).
Ebbene veniamo al dunque: scrivo questa lettera (oltre che per passare il tempo, visto che fuori piove a dirotto) per dirvi che, nonostante possieda del software piuttosto nuovo, il mio C64 è da tempo inattivo ed ignorato da tutti (me compreso), tant'è che sto usando un PC per scrivere questa lettera...
Non voglio far sembrare la mia una delle solite lettere sul declino del vecchio C64, ma quando leggevo le lettere sullo stesso argomento degli altri lettori non mi preoccupavo per niente (non ti preoccupare, già lo sospettavo, NdD).
Riflettendoci, per uno che possiede anche un PC è un po' difficile continuare ad usare un vecchio C64, però mi sento lo stesso un traditore (sbagli, chi non ha mai amato il C64 non può ritenersi un traditore in nessun caso, NdD). Fino a poco tempo fa cercavo di usare entrambi i computer, ma ora non più, e questo forse perché, da quando Zzap! e TGM sono editi insieme, dopo aver osservato e letto le recensioni dei giochi per PC e Amiga, basta girar pagina per... (Anche qui, a buon intenditor...).
Gradirei una vostra opinione (da un po' di tempo non capisco più chi è a rispondere alla posta)...

Salutoni da Sonny!!!

Ecco la mia opinione: non credo che tu abbia amato veramente il tuo Commodore 64, neanche quando era il computer migliore (direi verso il 1987-88), tu l'hai semplicemente utilizzato come mezzo di divertimento, nient'altro. Questo lo conferma il fatto che tu affermi di aver cercato di usare entrambi i due computer (per i distratti C64 e PC). Il C64 non ha di certo bisogno della tua pietà, né tantomeno di quella degli altri. Se non ti diverti ad usarlo non vedo perché dovresti continuare ad accenderlo... Ti faccio comunque notare che non tutti i giochi recensiti su TGM, benché pieni zeppi di colori ed effetti sonori, sono all'altezza dei mitici classici per C64, come Bubble Bobble, Rainbow Island, Bionic Commando (pietosa la versione Amiga, eccezionale quella per C64), Led Storm e chi ne ha più ne metta... Spero di non essere stato troppo severo con te...

GLI ANNALI CONTINUANO...

Carissimo Dave... No, non va... Fantastico Dave... No, nemmeno... Ecco, si... Ossimorico Dave, ciao! Chi ti scrive, invidioso della tua "libertà" scolastica, durante una pallosissima ora di Omero (per farci studiare, pure i ciechi si mettono a scrivere poemi) è uno stagionato (ma non puzzo, non preoccuparti!) (Lo spero per te! NdD) lettore di Zzap!, che si accinge a completare l'opera iniziata da Franceschini e proseguita da Balda e da Romagnolo: gli ANNALI DI ZZAP! IV ED ULTIMA PARTE (a meno che qualcuno non si decida a fare gli annali di Zzap! Inserto on TGM...). Romagnolo finiva con il numero 54, quindi io inizierò con il numero:
55: la copertina è di un certo Weston, che fa rimpiangere Frey... Si inizia subito con una novità: l'editoriale viene curato da Gallarini e non più da BDB! Quando l'ho letto non riuscivo a crederci... Ecco perché l'editoriale del numero 54 era così nostalgico... Già, si parlava della fine del C64, che per zio Steve era ancora lontana. Tra i giochi, da segnalare ultima VI (92%). Si inizia con una novità e si finisce con un'altra: cambio della guardia per la posta: via Carlo, dentro Ricki (che si è pure dimenticato di presentarsi). Nulla di strano: uno che ringrazia per la pubblicazione, uno che vuole essere redattore, un nostalgico ed il mistero del quinto livello di Golden Axe. Aarghh!
N56: guarda caso nell'editoriale si parla ancora di fine del C64... Ecchepalle! Nessun titolo particolarmente esaltante (complimenti al recensore si Skull & Crossbones (81%), la più grande ciofeca mai vista) (era una traduzione, non volercene... NdP). Da segnalare che la grafica subisce un duro colpo: titoli abnormi che occupano uno spazio pari ad una piazza d'armi, disegni idioti nei titoli (Shadow Dancer con due orme di piedi umani, Narco Police con un cartello tipo "vietato fumare" ed un allarme dei pompieri e il titolo di "Elvira" che tiene due pagine!). Nella posta c'è uno speciale console in cui se ne leggono di tutti i colori (mitica quella di Gerry Tartaglia: "Non siamo mica in Giappone, cosa ci fanno tutte queste console?". Mitica anche la risposta di MA. Leggiamo anche la missiva di Jimmy Tenda, il primo travestito della storia di Zzap!. Presente anche il mio amico tedesco con le sue lettere rusticane (ma che nome idiota). Si conclude con un casino di citazioni, fra cui spicca: "copiare la Smemoranda è sempre utile" (MA).
N57: questo numero di giugno è stata una vera e propria ciofecata. Fortuna che c'è il ritorno mitico di Oliver Frey alle matite della copertina, copertina che rappresenta North & South, gioco carino ma non di più. Zzap! viene rivestito da una nuova grafica; veramente all'inizio era scabrosa, ma poi, con l'abitudine... (Diciamo anche col progressivo migliorare dell'arte Gandolfiana NdP). Per il resto tutto normale, un classico numero di giugno, tranquillo tranquillo...
N58: alè, un'altra cover senza Frey! (Non si nota che mi piace, eh?) (Per nulla in verità! NdD). Ma proprio Mercs dovevate metterci? Il caldo dà alla testa ai redattori, che scrivono recensioni iper-demenziali... All'interno c'è il mega questionario dei desideri (altro nome idiota...), che doveva apparire sul numero precedente, e invece... Non ho capito perché su TGM avete pubblicato i risultati del sondaggio mentre su Zzap! no... (Li hai letti su TGM? Bene, comprendevano anche Zzap! NdP). Sul fronte dei giochi: Wrath of The Demon, bello di grafica ma senza spessore (85%), Hero Quest (stesso voto, ma meglio il gioco in scatola!) e Motomanager, ultima fatica Simulmondo (sai che fatica... NdD)... La posta è bellissima, con Pellani che ha spedito un tema scolastico su Zzap!. La prima volta di Avoletta (fortissima la storia onomatopeica, da cui cito il pezzo più forte: "... Bussò alla POKE del contadino... TOKI, TOKI..."), ritorna anche il genoano, pardon, il genovese con Parenti etc... l'unica persona più tirchia di Ciano (un mio pidocchio, cioè amico...), poi Michele Maggio, io (ehm) Martina-più-inkazzata-che-mai e le interpretazioni epistolari!
N59: la redazione riapre i battenti, e Zzap! ci regala una bella medaglia d'oro con Turbo Charge (97%) (modestamente l'avevo recensito io! NdD)!!! Era un po' che non si vedevano "lisci" editoriali , quindi ecco Pang recensito con la foto di Logical! E Logical alla sua seconda recensione! Troviamo poi Out Run Europa (sempre recensita dal sottoscritto, NdD), a detta di tutti bello... E Rod Land (come sopra, NdD) questo è un gioco! Wow!! Ed ancora Spike in Transilvania (92%, MO) (questo invece l'ho recensito io! Però mi domando ai lettori cosa possa fragare, Dave... NdP), insomma, esaltiamoci poco! Wow!! Nella posta il primo pensionato appassionato di videogames chiede consigli, mentre troviamo il primo numero di BovaByte II. Ricki si scatena con uno sfogo contro le lettere rusticane. La posta syntetica (ma quale sintetica, sono cinque colonne di roba!) è piena di "gente strana" (chiamiamoli così i vari Poposcia, Geppo il folle, il Genovese, Patrick Holgan, i quattro poveri peccatori e co.) Ma non avete niente di meglio da fare tutto il giorno invece di scrivere cretinate... E qui ci vorrebbe un bel "senti da che pulpito...".
N60: la perla del mese la si trova subito a pagina 7, nell'editoriale a sfondo bianco senza titolo. Evvai, che si parla ancora di fine degli otto bit! Tra i giochi, Terminator 2, il cui commento di globale finisce così: "... Grandioso dal punto di vista tecnico, a cui manca giusto quella". Quella cosa? Io non l'ho ancora preso perché non so cosa gli manca!! Ehm... Troviamo poi il bellissimo Speedball 2 e lo scialbo Last Battle (che ho avuto il piacere di distruggere personalmente... NdD), il resto dei giochi è meglio lasciarlo perdere. Nella posta c'è un altro nostalgico, si annuncia la nascita di Console Mania e qualche altra amenità... Una posta scarsa.

N61: tanto per cambiare, la prima chicca dove si trova? Nell'editoriale, in cui Stefano scrive che la copertina era di Stano, mentre era di Villa (trattavasi della copertina di Dylan Dog nel mitico numero cinque, ovvero gli uccisori). C'è una specie di speciale sugli RPG, ma per il resto i giochi sono fetecchie marce! L'unica cosa bella è il fondino della classifica, occupato da un disegno di Ken contro Kaio! Wow! Nella posta Ricki si scusa per i numerosi errori di impaginazione e grafica, mentre troviamo un'altra lettera di Michele Maggio, qualche "opera d'arte" (e cioè una storiella onomatopeica ed una poesia di Colombelli) e la spassosissima lettera di DDT '91, incentrata sul rapimento di Gabriele Pasquali (a proposito, dov'è finito?) (E' finito in un ufficio che si occupa della vendita alle ditte di materiale inerente le console... NdD).
N62: non ricordo più come ho fatto a leggere l'editoriale (scritto in nero su blu!) che rappresenta, tanto per cambiare, la chicca del mese. C'è la presenza di un casino di compilation, e fra i singoli sono da segnalare Rolling Ronny e Spot. Posta: arrivano gli annali parte III by Luca Romagnolo, mentre Marco Avoletta incita tutti alla risata con i suoi documentari informatici. Torna Lanza, con Bovabyte II (seconda parte) e una lettera del povero Ricky '73 alias Riccardo Bruno. La posta syntetica è dominata da lettere idiote: un esempio per tutti è Barabba il poeta... Che poi, tra l'altro, sarei IO!!!
N63: inizia il '92, ultimo anno di Zzap! Sigh! Buuuhaa! Ehm, contegno! Si inizia bene, con una medaglia d'oro ad Hudson Hawk, un 95% a Final Blow, A Battle Command e Teenage Mutant Hero Turtles (aarghh!) (Sottoscrivo, aaarghh! NdD). Insomma, i bei tempi giochi non mancano. La chicca del mese (oh, quella c'è sempre!) è rappresentata dal rifacimento della posta da parte di Ricki, che aveva accidentalmente staccato la spina del Mac senza avere salvato il testo! Ah, ah, che sfiga! Torna il mitico Rubini, il ragazzo con il cognome più martoriato della storia di Zzap!: Rubinini, Rubuni, Rebini etc... Abbiamo poi Lanza e la terza parte di BovaByte II, le solite interpretazioni e, tragendia, scompare la posta syntetica...
N64: il mese del mio compleanno mi riserva Alien Storm, che scatenerà non poco putiferio, Super Space Invaders (un gioco Domark che becca 90%! Wow!) Ed il primo, mitico angolo di BovaByte (Dave, fate tornare l'ipse dixit, era favoloso!) (ci stavamo pensando... NdP). Nel top secret troviamo il mega listone dei trucchi dal numero 27 al numero 58. Per il resto penuria di giochi ed abbondanza di compilation. La posta è strana: troviamo BovaByte II parte IV (ormai sono più di Nightmare, quasi...), poi Martina, che tanto per cambiare è inkazzata, in più le impressioni di Sim su Zzap! di dicembre.
N65. La chicca è ancora l'editoriale, che doveva avere un messaggio subliminale (leggendo la prima parola di ogni riga), mentre un errore di impaginazione ha compromesso il tutto! Che sfiga Zio Steve! Tra i giochi c'è il mitico Catalypse con pagella cannata, olè, ma per il resto regna lo schifo generale. La posta contiene la seconda notte degli oscar elettronici by Luca detto Inox (?) E poooi... Mai dire Zzap!, tagliato, riassunto & martorizzato da Ricki, accidenti a lui! Da segnalare le divertenti 48 battute vilmente scopiazzate da Aristotele. Imperversano i cloni di BovaByte (bovabit etc...) (imperversino pure, tanto gli originali siamo sempre e solamente IO e DAVE, anche se c'è da menzionare l'entusiasta apporto demenziale ad opera di Jack negli ultimi angoli di BovaByte... NdP).
N66: ecco comparire la ristampa, stavolta giusta, dell'editoriale subliminale. Inizia il grande concorso di Zzap!, mentre viene ristampata anche la recensione di Catalypse con il giusto voto (93%). Arriva Retee! (Altro nome idiota...), versione italiana di Emylyn Huges I.S. Inizia la penuria di giochi supplita nei modi più disparati, come l'articolo di Euro Dysney presente in questo numero. Nella posta troviamo Michele Maggio iper depresso e la mia lettera, che scatenò il caso video maschilismo e video femminismo (altro nome idiota...). Non è questo comunque il momento di riaprire vecchie questioni... Martina, tanto per cambiare inkazzata, vuole il sangue!
N67: nell'editoriale S.G. elogia i Bovas, tornano le reviews per Spectrum e c'è da segnalare Chuck Rock per C64 (90%). La decadenza si sente vicina con gli OAV e, sopratutto, con 50 incredibili giochi! Aarghh! Abbiamo toccato il fondo! Dopo gli oscar ai videogiochi, ecco gli oscar epistolari by The Queen To Became Scorpions (ma dove li trovate?). Tornano i polemici ed una strana lettera di Tommaso "Mad" (appropriato) Civieri.
N68: torna lo spazio Nintendo: ormai i giochi per C64 sono quasi una rarità. Compare "Agrate Man", che scomparirà poco oltre... Da ricrodare la recensione di un gioco per la fantastica console Kamikaze. La posta ci dà notizia della scomparsa di Riccardo Bruno, uno dei lettori epistolicamente più prolifici. Il resto della posta và sul leggero, se non fosse per Sim che mi vuole blastare...
N69: solito editoriale sulle vacanze, mentre si mette in luce l'ultimo bel gioco per C64: Creatures II! Per il resto niente di eccezionale, da notare un bel reportage sull'Horror Fest (W Dylan!) E sul Karaoke (emerita schifezza, a mio avviso... NdD) (opinione non molto condivisa, la tua... NdP). Nella posta troviamo Mike che consola l'altro Mike (Maggio!), uno sbelluccherante Caiazzo (non è una parolaccia!), il solito reportage sui redattori e Martina, non più incazzata ma completamente fuori di melone! Nella syntesi impazzano i cloni di BovaByte!
N70: si sente che siamo vicini alla fine (questo lo avevi già detto... NdD). Bonanza viene recensito con due pagelle (olè), mentre fa bella mostra di sé Robocod! Comunque, a mesi e mesi di distanza non ho ancora capito quel "Occhio! Zzap! vi guarda!" a pag. 35 (ora te lo possiamo svelare: si trattava di uno spazio pubblicitario, il cui inserzionista si è ritirato poco prima che la rivista andasse in stampa. E così Gianca ha fatto ciò che ha potuto... NdP). E vai sempre di più di OAV e Nintendo! Il ventesimo posto della classifica è occupato da Stripping Eloisa Poker+ (altro nome idiota...) che farà inkazzare la sorella di Shin! Aarghh! La posta è dominata da uno speciale critiche, quindi non mi soffermerò più di tanto. Ci viene invece rivelato che, invece della moto, Dave deve accontentarsi del triciclo (foto pag. 78) per venire in redazione. In quella foto, scusa se te lo dico, hai la faccia di un bambino di tre anni! (Questa era proprio la mia intenzione! Cosa credi? Guarda che io sono grande, ho già undici anni!! NdD) (davvero non si direbbe. NdP).
N71: JH và a militare (subire! Subire! NdD), poveraccio (fra un anno tocca a me...). La Simulmondo realizza Boxing Champ, carino, poi abbiamo Budokan e Cool Croc Twins (92%) ed uno special sui Joystick. BovaByte è scompisciante (Dave, complimenti per il tuo "ti do 5!", fantasctico (modestia a parte, sono un vero genio... NdD). Sul fronte posta c'è un momentaneo cambio della guardia e le redini vengono prese da Paolone: ancora critiche, una domanda di lavoro di Avoletta e le solite demenzialità, stavolta by Samuel Airoldi! (P.S. Grazie per la presunta solidarietà, Samuel!)
N72: ancora chicca editoriale (ne sentivate la mancanza, eh?), stavolta la fatidica pagina 7 è stata scritta da Paolo, in quanto l'editoriale di S.G. è sparito (ma guarda che strano, non l'avrei mai detto, trattandosi di un editoriale di zio Steve!). Vabbè, ma qui c'è un malocchio sugli editoriali! Che sfiga!!! Paolo diventa capo redattore e subito vuole rivoluzionare a destra ed a manca (non è servito a molto, purtroppo. E quel che è peggio, è che sei stato l'unico ad accorgersene, e ad apprezzarlo. Grazie NdP). Tra i giochi il mitico Elvira II (99%). Per quanto riguarda gli altri, la solita minestra senza sapore (che metafora idiota, eh?) (Non c'è che dire, NdD). Nella posta, Ricki si dimentica di firmarsi (olè!) e la rubrica è occupata di tipi strani (Fiorello il bidello con gli annali degli editoriali, uno che chiede i codici di F1 GP Circuit (Boom!) E Wile E Coyote che per domande angosciose...)
N73: ci siamo! Anche nell'ultimo numero non poteva mancare la chicca dell'editoriale di Gallarini: "è morto un ré". I re con l'accento, aargh! (Per me gridi un po' troppo, non ti sembra?) Dave, cosa dice la Teotochi? (Nulla di eccezionale, ha solo appioppato allo zio "Galla" un bel mitico tre sul registro. NdD) Ci sono un po' di Previews, ma per i giochi siamo sempre lì, come al solito: budget e ciofeche. Paolo, per ricordare Zzap!, ci fa nientepopodimeno che la sua storia, mentre nell'ultima posta curata da Ricki troviamo le disquisizioni sulla polemica di chiodo e zolla, una mia lettera nostalgica (idonea per quel maledetto numero!), critiche ed un ultimo articolo scritto dalla redazione. Grazie ragazzi, grazie di cuore... Tornando a questa missiva, spero che tu, o Dave, la pubblichi, perché mi sono fatto un mazzo incredibile (tutta a mano, aarghh!), dalle 10:54 alle 14:17 (con pausa pranzo di mezz'ora!). Beh, non so proprio cos'altro scrivere, quindi forse è meglio smettere perché ho i crampi alle dita... Ciao amici e continuate così, con TGM, CM, BB e il mitico inserto Zzap!, che per noi rimane sempre un grande amico...

Giorgio Guerra (allo stremo delle forze)
(a chi lo dici, NdD).

Caro Giorgio, non posso far altro che ringraziarti per tutto l'impegno dimostrato! La prossima volta però gradirei che tu scrivessi su computer e che, invece di caterve di fogli protocollo, mi inviassi un bel dischetto in AmigaDos o in formato IBM PC 720K. Ti dirò inoltre una cosa: alla fine dell'orale della matura sono uscito sorridente, e vuoi sapere il perche? Smplicemente perché pensavo a tutte le stecche che avrei potuto fare ai tipi come te... Subisci! Non ti aspettano certo anni spensierati (l'obiettivo maturità non è per niente una cosa bella...)! Stammi bene...

MICRO POSTA SINTETICA

"Micro" perché questo mese c'è stata un'affluenza assai esigua alla nostra casella postale... Ma dico io che vi prende? Non ditemi che non avete più nulla da dire?! Iniziamo comunque a ringraziare quei quattro deficienti dell'oca masochista, che hanno avuto la bella pensata di mandare una lettera densa di insulti a me medesimo stesso tale. Beh ragazzi, l'unico commento che mi viene spontaneo è che l'oca ve la dovete infilare in quel posto, ed anche Silvia (che è stata menzionata a pagina quattro della vostra missiva) è d'accordo con me... Myth ci ha mandato una lettera molto cupa, che per argomento tratta della fine di Zzap! Alla fine un dubbio tormenta la sua mente: "che abbiano inserito Zzap! su TGM per incrementare il numero delle vendite?". Non direi, visto che sono già altissime di per sé, lo abbiamo fatto perche un po' tutti in redazione, me e Paolo soprattutto, eravamo legati a questa rivista, e se c'era una possibilità di continuare a tenerla in vita, anche se in versione ridotta, non potevamo ignorarla...

GAME OVER

Questo mese, come ho già detto, le lettere non sono state poi così tante, io ho fatto il possibile per rendere questa rubrica piacevole ai lettori (soprattutto typandomi tutti gli annali di Giorgio Guerra), nessuno mi toglie la speranza di riscontrare un'affluenza maggiore il prossimo numero... Vi saluto...

Dave.